

Coatl - KSR

ACHTUNG: Die Option, Opfer-Plättchen zu nutzen, wird nicht erwähnt (sie machen m.E. das Spiel simpel). Ihr spielt solange, bis jemand sein 3. Coatl komplett hat. Dann haben die anderen Spieler noch 1 - 2 Aktionen. Der Startspieler (bleibt fix) beginnt und dann geht es weiter im Uhrzeigersinn.



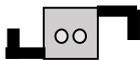
Ein Coatl-Teil
(Kopf, Schwanz,
Körper-Segment)
in angezeigter Farbe



Die Teile mit rotem X dürfen nicht vorhanden sein.
Das heißt: Entweder hat das Teil eine andere Farbe
oder es ist gar nicht vorhanden.



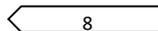
Anzahl Teile LINKS muss
Anzahl Teile RECHTS vom
Gleichheitszeichen sein
(mind. je 1 Teil)



Zwischen 2 Teilen:
1 oder mehr Teile der angegeb. Farbe.
Ist das Symbol weiß, ist die EINE Farbe
dieser 1 - x Teile beliebig.



Das Teil darf nicht
vorhanden sein.



Genauere Anzahl der Teile des Coatl

Ablauf eines Spielzugs:

WÄHLE 1 von 3 Aktionen:

1) COATL-Teile NEHMEN:

WÄHLE 1 Feld der Vorrats-Tafel (also 1 Kopf oder 1 Schwanz oder genau 2 Körper-Segmente) und LEGE dessen Inhalt auf ein leeres Feld deines Tableaus. Je Feld = 1 Teil. Du musst gewählte Teile komplett unterbringen können.

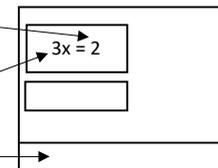
Vorrats-Tafel AUFFÜLLEN?

Liegen jetzt keine Körper-Segmente ODER Köpfe und Schwänze aus. Dann FÜLLE alle leeren Felder mit zufällig gezogenen passenden Teilen wieder auf, soweit möglich. Wenn Körper-Segmente aufgefüllt werden, müssen es immer 2 sein.

2) Propheziungs-Karten wählen:

WÄHLE 1 - x Propheziungs-Karten aus der offenen Auslage und / oder ZIEHE verdeckt vom Stapel und NIMM sie auf die Hand. Handlimit: 5 Karten
Nach jeder gezogenen verdeckten Karte darfst du diese direkt anschauen.
Bist du mit WÄHLEN+ZIEHEN fertig, fülle die offene Auslage auf 6 Karten auf.

Punkte für jeweilige
Stufe der Voraus-
setzungen.
Anzahl Voraussetzungen



Jedes Coatl-Teil kann nur 1x pro Prophezeiung
genutzt werden, aber es darf für mehrere
Prophezeiungen wirken.

Reihenfolge der Teile
zur Erfüllung.

Voraussetzungen können durch jede Art von
Teilen erfüllt werden, also Kopf, Schwanz,
Körper-Elemente.

3) Dein Coatl zusammenbauen:

Du kannst folgende BAU-Aktionen in BELIEBIGER Reihenfolge / HÄUFIGKEIT ausführen. Du musst nicht alle Teile jetzt auf einmal verbauen.

a) BEGINNE ein neues Coatl:

- NIMM 1 Teil deiner Wahl von deinem Tableau und lege es vor dir auf den Tisch. Du darfst max. 2 unvollständige Coatl haben.

b) ERWEITERE ein Coatl:

- NIMM 1 Teil deiner Wahl von deinem Tableau und füge es an eins der Enden eines deiner unvollständigen Coatl an. Ein Coatl kann max. 1 Kopf und 1 Schwanz haben, aber beliebig viele Körper-Segmente. Mindestlänge inkl. Kopf und Schwanz: 3 Teile

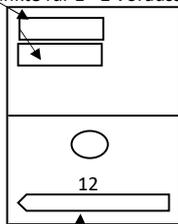
c) 1 Prophezeiung erfüllen:

- LEGE 1 ERFÜLLTE Prophezeiung an ein UNVOLLSTÄNDIGES Coatl. Es kann später noch ggf. bessere Stufen erfüllen.
Max. 4 Karten (ohne Tempel-Karten) können am Coatl liegen.

VERVOLLSTÄNDIGE 1 Coatl:

- Zum Vervollständigen braucht jedes Coatl mind. 1 erfüllte Propheziungs-Karte zugefügt.
- Hat das Coatl Kopf, Schwanz und mind. 1 Körper-Segment, kann es vervollständigt werden.
- Es können nicht 2 halbfertige Coatl zusammengefügt werden.
- LEGE so viele erfüllte Prophezeiungen noch an, wie im Limit sind. Es dürfen nicht identische Karte sein (siehe rote Proph.-Karten).
- LEGE ggf. 1 erfüllte TEMPEL-Karte von der Hand ODER von der offenen Auslage an dein Coatl.
Es reicht auch, wenn nur 1 der 2 Voraussetzungen erfüllt ist.
- NENNE den Mitspielern den Punktwert des vollständigen Coatl.
- DREHE alle Karten an dem Coatl auf verdeckt.
- **Hast du nun 3 Coatls VERVOLLSTÄNDIGT, siehe SPIELEND.**

Punkte für 1 - 2 Voraussetz.



Voraussetzungen
(z.B. Länge Coatl)

Spielende:

- wenn ein Spieler sein 3. Coatl vervollständigt hat ODER
 - es sind keine Körper-Segmente mehr verfügbar (Beutel und Auslage)
- Wurde **a)** ausgelöst, haben die anderen Spieler noch je 1 Aktion (wenn sie in Zugreihenfolge vor dem Startspieler sind), sonst haben sie 2 Aktionen im letzten Zug.
Wurde **b)** ausgelöst, beendet ihr normal die Runde und jeder hat danach noch 1 Zug.

Wertung:

Nutzt die Rückseite der Vorrattafel und markiert mit einem Teil in jeweiliger Spieler-Farbe die jeweiligen Punkte der einzelnen Coatl.
Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.
*Patt: Der Beteiligte ist besser, der mehr Prophezeiungen und Tempel zugeordnet hat.
Ansonsten gewinnt der Beteiligte mit dem höchsten gewerteten Coatl.*